

Manual do KBreakOut

Fela Winkelmolen
Stephanie Whiting
Tradução: José Pires



Manual do KBreakOut

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Como Jogar	7
3	Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões	8
3.1	Regras	8
3.2	Tipos de Tijolos	8
3.3	Brindes	9
3.4	Estratégias e Dicas	10
4	Apresentação à Interface	11
4.1	Opções do Menu	11
4.2	Atalhos	11
5	Créditos e Licença	13

Lista de Tabelas

4.1	Atalhos	11
-----	-------------------	----

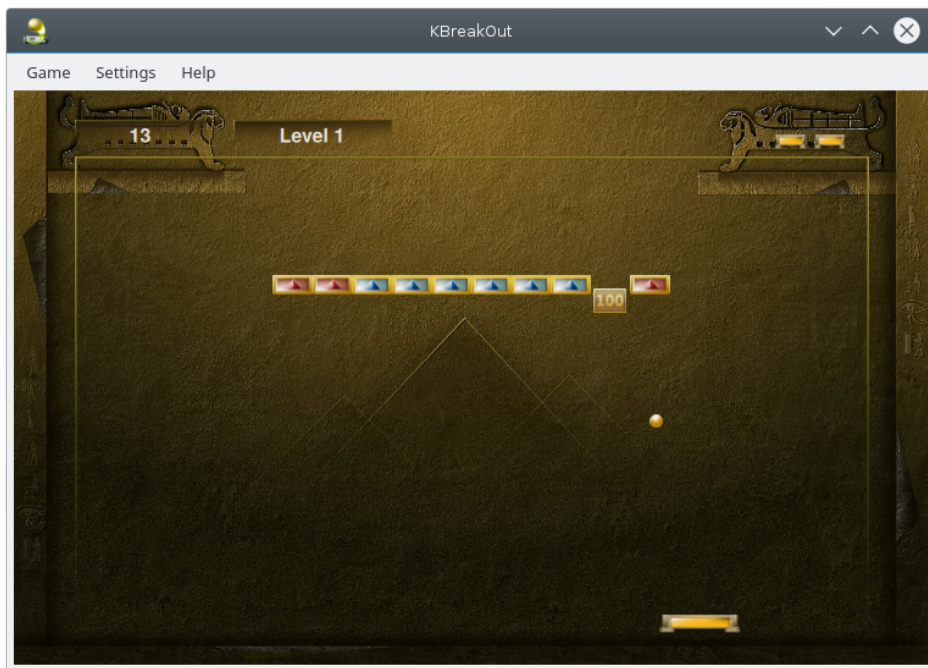
Resumo

KBreakOut, um jogo do estilo do Breakout.

Capítulo 1

Introdução

O KBreakOut é um jogo semelhante ao Breakout.



O objectivo do jogo é destruir tantos tijolos quanto possíveis, sem perder a bola.

Capítulo 2

Como Jogar

É apresentado ao jogador um campo de jogo que contém uma determinada quantidade de tijolos. Uma bola percorre o ecrã, fazendo ricochete nas paredes superior e laterais. Quando atingir um tijolo, a bola ressaltar e o tijolo é destruído. O jogador perde uma vida quando a bola atingir o fundo do campo. Para evitar que isto aconteça, o jogador dispõe de uma barra móvel para ressaltar a bola para cima, situando-se esta barra no fundo da janela. O intuito do jogo é progredir pelos níveis, destruindo todos os tijolos presentes em cada um, tentando obter um recorde.

Alguns tijolos têm um comportamento especial, ou poderão deixar cair um brinde quando forem atingidos. Os brindes podem ser apanhados com a barra, sendo o seu comportamento positivo ou negativo. Para mais informações sobre os diferentes tipos de tijolos e brindes, veja o capítulo seguinte.

Para disparar a bola, carregue em **Espaço**; para mover a barra, use o rato ou as teclas de cursores. A bola irá bater na direcção do lado da barra onde ressaltou: quanto mais bater perto do extremo esquerdo da barra, mais se deslocará em direcção à esquerda, aplicando-se o mesmo princípio para o lado direito; se ressaltar no meio da barra, irá ressaltar directamente em relação ao topo.

Se activar a opção **Disparar com o botão do rato** na janela de configuração, poderá carregar no botão esquerdo do rato para disparar. Se activar a opção, irá fazer com que o jogo capture o cursor do rato; coloque o jogo em pausa para voltar a ter o cursor de volta.

Capítulo 3

Regras do Jogo, Estratégias e Sugestões

3.1 Regras

- A passagem de um nível atribui 300 pontos ao jogador. Um nível é terminado quando todos os tijolos não-inquebráveis e visíveis forem destruídos ou, em alternativa, se apanhar o brinde de nível seguinte. No último caso, ganha uma pontuação adicional por cada tijolo restante.
- O jogador adquire pontos por cada tijolo destruído; a pontuação aumenta com a duração do período entre um choque da bola com um tijolo e o choque seguinte.
- Os brindes escondidos num dado nível são fixos; contudo, as suas posições são aleatórias.
- Ganhará 30 pontos por cada brinde recolhido.
- O jogador perde uma vida quando a bola atingir o fundo do campo e não existirem mais bolas em jogo, ou então quando apanhar um brinde de perda de vida. Ao perder uma vida, serão retirados 1 000 pontos da sua pontuação.
- Poderá ganhar mais vidas se apanhar o brinde de adição de vidas.
- O jogo termina quando o jogador perder a bola sem ter mais vidas extra; termina também quando tiver ganho todos os níveis.

3.2 Tipos de Tijolos

NOTA

As imagens dos tijolos abaixo são do tema predefinido do KBreakOut.



Tijolos Simples

Os tijolos simples, embora a sua aparência possa mudar, comportam-se todos da mesma forma, sendo destruídos quando forem atingidos pela bola, podendo também conter um brinde.



Tijolo Inquebrável

Nunca é destruído, a menos que seja atingido por uma bola em chamas ou imparável, ou ainda se for atingido um tijolo explosivo perto deste. Estes tijolos não precisam de ser destruídos para finalizar o nível.



Tijolo Quebrável

Os tijolos inquebráveis poderão mudar para normais com o [brinde da Varinha Mágica](#).



Tijolo Escondido

Este tijolo não aparece ao jogador no início. Quando for atingido pela primeira vez, ficará visível e tornar-se-á um tijolo simples. Se for atingido por uma bola em chamas ou por um tijolo explosivo, desaparecerá assim que surgir. Desde que permaneça escondido, não é necessário destruí-lo para passar ao nível seguinte.



Tijolo Múltiplo

Tem de ser atingido três vezes antes ser destruído, a menos que seja atingido por uma bola em chamas ou imparável, ou ainda se um tijolo explodir perto deste.



Tijolo Explosivo

Quando este tijolo for atingido, os tijolos acima, abaixo, à esquerda e à direita deste serão destruídos, independentemente do seu tipo.

3.3 Brindes

NOTA

As imagens dos brindes abaixo são do tema predefinido do KBreakOut.



Brindes de Pontos

Se forem recolhidos, atribuem ao jogador o número de pontos que vem escrito neles.



Brinde de Adição de Vidas

Dá ao jogador uma vida adicional.



Brinde de Perda de Vidas

Faz com que o jogador perca todas as bolas e reinicia a barra.



Brinde de Aumento da Barra

Alarga a barra.



Brinde de Redução da Barra

Encolhe a barra.



Brinde de Divisão de Bolas

Duplica as bolas.



Brinde de Adição de Bolas

Dá ao jogador uma bola extra colada à barra, a qual poderá ser disparada quando o jogador o desejar.



Brinde de Barra Pegajosa

Depois de apanhar este brinde, sempre que uma bola tocar na barra, ficará colada a esta, permitindo ao jogador disparar de novo.



Brinde de Tijolos Mais Explosivos

Faz com que todos os tijolos acima, abaixo, à direita e à esquerda dos tijolos explosivos estoirem por si só. Isto também se aplica aos tijolos escondidos e inquebráveis.



Brinde de Bola em Chamas

Transforma todas as bolas em bolas em chamas. Quando uma bola em chamas atingir um tijolo, também os tijolos por cima, por baixo, pela esquerda e pela direita serão destruídos. Uma bola em chamas destrói todos os tipos de tijolos, independentemente dos seus tipos.



Brinde de Bola Imparável

Transforma todas as bolas em bolas imparáveis. Uma bola imparável destrói todos os tijolos que apanhar pelo seu caminho, independentemente do seu tipo, nunca mais rebatendo com eles.



Brinde de Olho Mágico

Mostra todos os tijolos escondidos.



Brinde de Varinha Mágica

Transforma todos os tijolos múltiplos e inquebráveis em tijolos simples.



Brinde de Aumento de Velocidade

Aumenta a velocidade actual da bola em 30%.



Brinde de Diminuição de Velocidade

Diminui a velocidade actual da bola em 30%.



Brinde de Nível Seguinte

Abre imediatamente o acesso ao nível seguinte do jogo.

3.4 Estratégias e Dicas

- Se possível, é normalmente uma boa ideia enviar a bola para cima dos tijolos, porque se o fizer terá menos hipóteses de perder a bola. Algumas vezes terá de fazer primeiro um pequeno buraco na camada de tijolos para conseguir este objectivo.
- Ao capturar o brinde para adição de bola, convém não dispará-la mas sim mantê-la, no caso de perder as outras bolas. Também se aconselha que não capture uma bola autocolante, se ocorrer o caso, dado que teria de disparar todas as bolas.
- Ao obter um brinde de nível seguinte, poderá não querer apanhá-lo para já, caso saiba que existem brindes de vidas extra neste nível.
- Nos níveis onde existirem bastantes tijolos escondidos, poderá existir uma forma de ganhar o nível sem ter de destruir a sua maioria.

Capítulo 4

Apresentação à Interface

4.1 Opções do Menu

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Pausa (P)

Coloca o jogo em pausa e volta a prosseguir-lo.

Jogo → Mostrar os Recordes (Ctrl+H)

Mostra uma janela que contém os Recordes.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do programa.

Configuração → Modo de Ecrã Completo (Ctrl+Shift+F)

Joga o KBreakOut a ocupar todo o ecrã. Só poderá sair deste módulo através da combinação de teclas respectiva.

Para além disso, o KBreakOut tem os itens de menu **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções sobre o menu [Configuração](#) e [Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

4.2 Atalhos

Os atalhos predefinidos são:

Disparo	Espaço
Pausa/Continuação	P
Iniciar um novo jogo	Ctrl+N
Mostrar os Recordes	Ctrl+H
Sair	Ctrl+Q
Modo de Ecrã Completo	Ctrl+Shift+F
Ajuda	F1
O que é isto?	Shift+F1

Tabela 4.1: Atalhos

Manual do KBreakOut

Capítulo 5

Créditos e Licença

KBreakOut

Programa com 'copyright' 2008 de Fela Winkelmolén fela.kde@gmail.com

Documentação com 'copyright' 2008 de Fela Winkelmolén fela.kde@gmail.com

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).